

KURGUSAL MEKÂNDA DİJİTAL GERÇEKLİK ALGISI VE SENTETİK KARAKTERLER İLİŞKİSİ ÜZERİNE BİR ANALİZ

AN ANALYSIS OF THE RELATIONSHIP BETWEEN THE PERCEPTION OF DIGITAL REALITY AND SYNTHETIC CHARACTERS IN FICTIONAL SPACE

Doç. Dr. Elif ÖZDOĞLAR

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü,
elif.ozdoglar@gmail.com

Kütahya / Türkiye

ORCID: 0000-0002-9997-9487

Doç. Dr. Çağrı YALÇIN

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü,
cagri.yalcin@dpu.edu.tr

Kütahya / Türkiye

ORCID: 0000-0002-8408-9190

ÖZET

Günümüzde dijital teknolojilerin efektif gelişimiyle birlikte bugün mekân kavramı yalnızca fiziksel sınırlar içerisinde tanımlanmamakta; filmler, oyunlar, sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve yapay zekâ destekli dijital platformlar aracılığıyla üretilen örneklerle çeşitlenmektedir. Pek çok sanat ve bilim dalı ile etkileşim halinde olan iç mimarlık çok yönlü bir disiplin olarak teknoloji ile de kuvvetli bir bağ kurmuştur. Dijital gerçeklik algısının taşıyıcı ve üretici nesnesi olan kurgusal mekânlar; kullanıcı deneyimini yönlendiren, algıyı dönüştüren ve alternatif gerçeklikler sunan önemli tasarım araçları haline gelmektedir. Bu mekanların tasarımında olduğu kadar mekanı kullanan karakterlerin tasarımı da mekanın üretici tarafından aktarılmak istediği kimliğe bürünmesinde etkilidir. Sentetik karakterler bu mekanlarla örtüşen onları bir gelecek vizyonu ile izleyiciye sunan ilgi uyandıran tekno merkezci unsurlardır.

Bu araştırma kapsamında, sinema eserleri üzerinden kurgusal mekân üretimlerinin dijital gerçeklikle bağı ele alınmış; bu gerçeklikte sentetik karakterlerin rolü ve etkisi incelenmeye çalışılmıştır. Örnekler son yıllarda merak uyandıran yapımlar arasından rastlantısal olarak seçilmiş ve araştırma kapsamında nitel yöntemlerden yararlanılmıştır.

Kurgusal mekânların, dijital gerçeklik teknolojileriyle birleştiğinde kullanıcıya çok katmanlı ve etkileşimli deneyimler sunduğu belirlenmiştir. Bu etkileşimde sentetik karakterler fütüristik bir bakış açısı oluşturmuştur. Bulgular, iç mimarlık disiplininin geleneksel mekân anlayışının ötesine geçerek, deneyim odaklı, hibrit, kaotik, çok yönlü veya kinetik mekân tasarımına yöneldiğini ortaya koymaktadır. Sentetik karakterlerin bugün kurgusal mekanlarda edindikleri yer gelecekte fiziksel mekan-sentetik karakter ilişkisini beraberinde getirecektir.

Sonuç olarak çalışma, kurgusal mekân ve dijital gerçeklik algısının, iç mimarlıkta yeni tasarım yaklaşımlarının geliştirilmesine katkı sağlayabileceğini ve disiplinin kuramsal çerçevesini ve uygulama pratiğini geliştirdiğini ileri sürmektedir.

Anahtar Kelimeler: İç Mimarlık, Kurgusal Mekan, Dijital Gerçeklik, Algı, Sentetik Karakterler

ABSTRACT

With the rapid advancement of digital technologies today, the concept of space is no longer defined solely within physical boundaries; rather, it is diversified through examples produced via films, games, virtual reality (VR), augmented reality (AR), and artificial intelligence-supported digital platforms. As a multidisciplinary field interacting with numerous branches of art and science, interior architecture has also established a strong connection with technology. Fictional spaces, which function as both carriers and producers of digital reality perception, have become significant design tools that guide user experience, transform perception, and offer alternative realities. In addition to the design of these spaces, the design of the characters inhabiting them also plays a crucial role in embodying the identity intended by the creator. Synthetic characters, in this context, emerge as engaging technocentric elements that align with these spaces and present them to the audience through a vision of the future.

Within the scope of this study, the relationship between fictional space production and digital reality has been examined through cinematic works, and the role and impact of synthetic characters within this context have been analyzed. The selected examples were chosen randomly from recent productions that have attracted considerable attention, and qualitative research methods were employed.

The findings indicate that fictional spaces, when combined with digital reality technologies, provide users with multi-layered and interactive experiences. Within this interaction, synthetic characters contribute to the formation of a futuristic perspective. The results reveal that the discipline of interior architecture is moving beyond the traditional understanding of space towards experience-oriented, hybrid, chaotic, multidimensional, and kinetic spatial design. The current role of synthetic characters within fictional spaces suggests that their presence will extend into the relationship between physical space and synthetic characters in the future. Consequently, the study argues that fictional space and digital reality perception can contribute to the development of new design approaches in interior architecture, while also advancing both the theoretical framework and practical applications of the discipline.

Keywords: Interior Architecture, Fictional Space, Digital Reality, Perception, Synthetic Characters

1.GİRİŞ

Kurgusal mekân tasarımcının düş gücünün kullanıcılar ve izleyiciler tarafından deneyimlenebilir ve anlamlandırılabilir bir biçime dönüştürülmesi sürecine dayanır. Bu süreç dünyanın sosyo-politik, ekonomik ve kültürel değişimlerinden beslenen ve çoğu zaman eleştirel bir bakış açısıyla karşı duran aykırı bir tavır niteliğindedir. Genellikle sinema eserleri, tv dizileri ve bilgisayar oyunlarında karşımıza çıkmaktadır. Farklı sanat ve mimari akımlar direkt veya dolaylı yoldan mekân tasarım estetiğinde eklektik bir biçimde görülmektedir. Yaşanılan teknolojik gelişmeler ve çağın estetik algısındaki dönüşümler doğrultusunda günümüze kadar birçok değişim ve çeşitlenme göstermiştir.

Kurgusal mekân tasarımları günümüzde, dijital gerçeklik kavramıyla var olmaktadır. Bu kavram fiziksel gerçekliğin ötesinde, bilgisayar teknolojileri aracılığıyla üretilen, simüle edilen ve deneyimlenen tüm mekânsal ve algısal ortamları kapsamaktadır. Mimarlık ve sinemanın kesişim noktalarında tasarımdan uygulamaya doğru ilerleyen sürecin kendi gerçekliğini üretmesidir ve bilim kurgu bunun en radikal ifade zemini (Kavut, 2019).

Günümüzün dijital gerçekliği bağlamında, teknomerkezci kimliğe sahip olan kurgusal mekân, söz konusu değişimlere maruz kalmanın ötesinde, doğrudan teknoloji ile etkileşim içinde varlık kazanmaktadır.

Bu bağlamda tekno merkezlik, teknolojinin yalnızca destekleyici bir araç olarak değil, kurgusal mekânın üretiminde ve deneyimlenmesinde belirleyici bir unsur olarak konumlandırıldığı bir yaklaşımı ifade etmektedir. Modernitede sinema ve mekan ilişkisi teknoloji aracılığıyla kendi evrenini kurmaktadır (Türkmen&Kavut,2021).

Dijital gerçeklik sayesinde mekân tasarımı-kullanıcı etkileşimi konusunda çok farklı biçimler ve yöntemler geliştirilmiş olsa da henüz insanoğlunun düş gücünün sınırsız potansiyelini karşılayabilmiş değildir. Sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve yapay zekâ destekli dijital platformlar aracılığıyla üretilen mekanlarda tasarımcının fiziksel mekânın sınırlılıklarına bağlı kalması bir gereklilik değildir. Bu bağlamda, dijital gerçeklik ortamlarında tasarlanan/üretilen mekânlar yalnızca fiziksel sınırlılıkların aşılmasını değil, aynı zamanda yeni varlık ve temsil biçimlerinin ortaya çıkmasını da mümkün kılmaktadır.

Sentetik kavram, bu çerçevede robotik bilimi ışığında humanoid, android ve biyo-ilhamlı diğer örnekleri kapsayan geniş bir yaklaşımı ifade eder. Sentetik terimi bugün sinema eserlerinde kullanılmaktadır. Literatürde ise biyomimetik tasarım, yapay yaşam, dijital gerçeklik, robotik ve biyo-taklit çalışmalarının konuları arasında kabul edilebilir. Sentetikler yapısal ve davranışsal özellikleri ile diğer robotiklerden ayrılmaktadır (Benyus, 2002; Bar-Cohen, 2011; Siciliano et al., 2016; Freemont & Kitney, 2012). Mekanik ise bilimsel bağlamda bu tür karakterlerin doğuşunu hazırlayan temel gelişmedir. 20.yy'da yaşanan endüstriyel gelişmeler kendi yaşam biçimini üretmiş ve bunu üretirken öncelikli olarak mekanik güçten yola çıkmıştır (Kavut&Alicı, 2021).

Kendi alt türlerine de sahip olan bu sentetik örneklerin, fantastik sinema ve edebiyat eserinde nitelik olarak geçmişten günümüzde artan bir çeşitlilik gösterdiği görülmektedir. Bu çeşitlilik, yalnızca karakter temsillerinin dönüşümünü değil, aynı zamanda bu varlıkların içinde konumlandığı ve etkileşim halinde olduğu kurgusal mekânların da yeniden tanımlanmasını beraberinde getirmektedir. Dijital teknoloji, iç mimari alanında iki ayrı süreçte kullanılmaktadır:

a) İç mekânın tasarım sürecinde,

b) İç mekânın kullanım sürecinde (Demirarslan&Demirarslan, 2020)

Sentetikler genellikle doğayı taklit etme becerilerine sahip biyo varlıklardır. Doğadaki formlarla benzerlikler, biyomimetik özellikler, biyomorfik formlar, biyomorfik desenler, doğal geometrilerden oluşmaktadır (Kalay, 2024). Bilim kurgu/fantastik sinemada ön plana çıkan iki versiyonu Humanoidler ve Androidlerdir. Bu iki tür arasında sıklıkla kavram karmaşası yaşanmaktadır. Humanoid robotlar insan benzeri anatomik ve hareket özelliklerine sahip robotları ifade ederken, androidler bu yapının ötesine geçerek insanın fiziksel görünümünü ve davranışlarını yüksek düzeyde taklit eden humanoid robotlar olarak tanımlanmaktadır.

Humanoid robotlar insansı hareketler yapabilen insansı uzuvlara sahip eylem odaklı robotlardır. Ancak dış görünüşleri tamamen insanı andırmamaktadır. Androidler ise insan görünümünü çok yüksek oranda taklit eden, bunu davranış düzeyinden dış görünüşlerine dek her segmente yayan varlıklardır. Örneğin yılan gibi kıvrılan, ya da kuş gibi uçabilen robotlarda canlı özelliği göstermektedir. Biyo-taklit yetenekleri sadece insan ile sınırlı değildir başka canlı türleri üzerinden de sağlanabilir. Bir başka deyişle bir robot, hayvan ve diğer canlıların davranışlarını da gösterebilir. Bu varlıkların sentetik olarak adlandırılmasının nedeni, kas yerine (soft robotics) denen yapay kaslara, deri yerine silikon, polimer gibi malzemelerle oluşturulmuş dokulara ve iskelet yerine mekanik yapılara sahip olmalarıdır. (Sentetik terimi tanım ekle) Bu bağlamda “sentetik robotik”: canlı organizmaların fiziksel, mekanik ve davranışsal özelliklerinin tasarım, yapay malzemeler ve mühendislik sistemleri ile yeniden üretilmesidir. Robotlar yapay ve tekno merkezci varlıklardır. Söz konusu varlıkların sentetik olarak adlandırılıp kategorize edilmesinin temel nedeni, doğal olanı tanımlama biçimidir. “Sentetik robotik ise, biyolojik organizmaların yapısal ve davranışsal özelliklerini taklit etmeyi amaçlayan; yapay malzemeler, mekanik sistemler ve hesaplamalı modeller aracılığıyla canlı benzeri robotların üretilmesini ifade eder.”

Oldukça genç bir sanat dalı olan sinemada 1920'lerden itibaren bu tarz karakterlerin erken temsillerini görmek mümkündür. Bunun nedeni teknoloji tabanlı bir geleceğin neler getireceğine dair duyulan ezeli meraktır. İlk örnekleri barındırdıkları özgün sanatsal ifade biçimi ve tekniği nedeniyle değerli eserler olsa da, öncül örnekler dekorların ve karakter tasarımlarının el emeğiyle üretilmesinden dolayı sayıca fazla değildir. Sentetik varlıklar sinemanın bir türü olan animasyon filmlerinde ve dizilerinde de görülmektedir. 1962-63 yılları arasında yer alan Jetgiller adlı çizgi dizi ise animasyon sanatının ilk sentetik örneklerinden birini barındırmaktadır.

1970'lere gelindiğinde sentetik karakterlerde biyolojik taklit kapasitesinin daha güçlü olduğu örnekler gösterilmeye başlar ve 1980'lere gelindiğinde ise bilim kurgu sinemasının ve alt türlerinin vazgeçilmez karakter tipolojilerinden biri haline gelir. 1980'ler ve 1990'larda genel olarak davranışsal sentetiklik ve yapay zekâ ön plana çıkar. Bugün gündelik yaşantımızın hemen her alanda kullanılmaya başlanan yapay zekanın sıklıkla dijital gerçeklikle görselleştirilmesi de bu yıllara denk gelmektedir. 2001 yapımı A.I. Artificial Intelligence filminde yer alan duygusal tepkilere sahip çocuk yapay zekâ karakter bu bağlamda sinematik anlatıda bir dönüm noktasıdır. Ayrıca bu dönemde karakterler bazı yapımlarda dostane tavırlar sergilerleyip insani duygularını da pozitif anlamda sevgi, bağlılık, sadakat gibi kavramlar üzerinden kurar. Bazı yapımlarda sentetik karakterler insanlığın kontrolünü ele geçirmeye ve onları yönetmeye çalışan, negatif anlamda insan davranışlarını savaş, çatışma ve alter ego üzerinden kuran varlıklardır. Bu bağlamda karakterlerin mekânsal tanımlamalarında da bir düallite söz konusudur dolayısıyla kurgusal mekân tasarımı bağlamında da bu düallite devam etmektedir. İnsanların kullandığı ve dönemin iç mekân tasarım anlayışını yansıtan henüz sentetik karakterlere göre şekillendirilmemiş mekanların, sentetikler tarafından kullanıldığını gözlemlemek mümkündür. Bunun yanı sıra sentetik karakterlere göre biçimlendirilmiş evrenlerde söz konusudur.

2010'lardan itibaren ise gerçek ve hiper sentetik karakterler görülebilir. 2020'lerde hibrit ve post-insan temsilleri görülmeye başlanmıştır. Teknolojinin sahip olduğu ivme karakterlerin değişim ve dönüşümünün de hızlanmasına neden olmuştur. Kurgusal mekân ve karakter ilişkisi açısından değerlendirildiğinde en önemli unsur bu karakterlerin zamanın önünden giderek eklenmiş oldukları mekâna futuristik bir anlam yüklemeleridir. Mekânın mimari kimliği ne olursa olsun bu karakterler Mekânın algısına gelecekte farklı bir zaman anlamı kazandırır. Örneğin 1999 tarihli Bicentennial Man adlı sinema eserinde sentetik karakter Andrew'un özgürlüğünü kazandığında taşındığı konut Art Nouveau bir kabağa ve mid-century modern bir dekorasyon anlayışına sahip olsa da kullanıcının Andrew olması mekânı bilinen ve tanımlanabilir yaklaşımlardan ayırarak fütüristik bir anlamla donatmaktadır. Kurgusal mekanlar ve sentetik karakterler arasındaki etkileşim bununla sınırlı değildir. Sentetik karakterler, iç mekân tasarımını yalnızca estetik düzlemde değil; ergonomi, malzeme, ışık, etkileşim ve algı boyutlarında dönüştürerek yeni bir dijital gerçeklik sunarlar. Bu gerçeklik mekânı insan merkezli bir kurgudan çıkarıp çok katmanlı, hibrit ve deneyim odaklı bir yapıya evrilmektedir.

2. YÖNTEM

Bu çalışmada benimsenen yöntemsel yaklaşım, tarihsel bağlamsallaştırma, göstergebilimsel film çözümlemesi ve mekânsal söylem analizi unsurlarını bütünleştiren nitel, karşılaştırmalı kültürel ve mekânsal bir analiz olarak tanımlanabilir. Bu yaklaşım, nicel genellemeden ziyade yorumlayıcı derinliği önceleyen nitel araştırma anlayışına dayanmaktadır ve kültürel anlatılar ile görsel deneyimlere dayanmaktadır. Araştırma kapsamında nitel yöntemlerden yararlanılmıştır. Araştırmanın kapsamı sentetik karakterlerle sınırlandırılmıştır. Bu karakterlerin sinema tarihi içerisinde yer edinen örnekleri bir tablo halinde sunulmuştur. Ancak tüm karakterleri ve tüm kurgusal mekanları tanımlamak mümkün olmayacağından rastlantısal olarak seçilen örneklerden yararlanılmıştır ve mekanlar üzerindeki etkileri genel olarak sınıflandırılmıştır.

3. BULGULAR

Araştırmanın bulguları kurgusal mekânda dijital gerçeklik algısı ve sentetik karakterler ilişkisi özelinde değerlendirilmiştir.

3.1 SENTETİK KARAKTERLER VE KURGUSAL MEKÂNIN TARİHİ GELİŞİMİ

Kronolojik olarak incelendiğinde, sinema sanatında görülen sentetik karakterlerin, mekanik temsillerden biyolojik ve davranışsal taklide, oradan da algı ve gerçeklik sınırlarını bulanıklaştıran post-insan formlara evrildiği görülmektedir. Aşamalar kronolojik olarak aşağıda yer aldığı biçimde sınıflandırılabilir. Karakterler birden fazla kronolojik dönemin özelliğini gösterebildikleri gibi aynı döneme has birden fazla sentetik karakter özelliği de taşıyabilir. Ancak genel sınıflandırma aşağıdaki şekilde ele alınabilir.

1. Dönem Mekanik humanoid (1920–60)
2. Biyolojik taklit (1970–80)
3. Davranış ve bilinç (1990–2000)
4. Algı ve gerçeklik krizi (2010+)
5. Hibrit/post-insan (2020+)

SİNEMA ESERİ	YIL	TÜR	KURGUSAL MEKAN
Metropolis	1927	Mekanik insansı (erken sentetik temsil)	Endüstriyel ve hiyerarşik mekânsal organizasyonu güçlendirir; insan-makine ikilemini keskinleştirir.
The Wizard of Oz (Tin Man)	1939	Proto-sentetik/mekanik insan alegorisi	İnsan vücudunun erken mekanizasyonunu temsil eder; fantastik bir ortamda organik ve yapay ortamlar arasındaki zıtlığı mekânsal olarak güçlendirir.
Jetsons	1962-1963	Mekanik insansı, hizmet robotu (erken sentetik temsil)	Mekanın Amerikan Googie tarzı anlatımını güçlendirir. Diğer robotlarda bunu destekler (Temizlik robotu Roomba gibi)
Blade Runner	1982	Biyolojik sentetik	Kimlik ve gerçeklik krizlerini yansıtan katmanlı, yoğun ve distopik mekanlar
The Terminator	1984	Siber-organik sentetik	Mekan dinamik bir tehdit, takip ve geçiş alanı
The Matrix	1999	Dijital sentetik varlık (simülasyon tabanlı)	Fiziksel gerçekliği ortadan kaldırarak, mekanı tamamen sanal bir yapı olarak yeniden tanımlar.
Bicentennial Man	1999	Sentetik evrim (mekanik olandan biyolojik olana)	Karakterin insanileşme süreciyle paralel olan mekan

A.I. Artificial Intelligence	2001	Duyusal çocuk sentetik	Duygusal bağ ve aidiyet için bir araç haline gelen mekan
I, Robot	2004	Yapay zeka tabanlı sentetik	Kontrol, gözetim ve düzen sistemlerini temsil eden mekan
Ex Machina	2014	Hiper android gerçekçi	Minimalizm aracılığıyla kontrolü, izolasyonu ve güç ilişkilerini yansıtan mekan
Better Than Us	2018-2019	Gelişmiş android (sosyal olarak entegre sentetik)	İnsan ve sentetik malzemelerin birlikte yaşadığı ortak bir yaşam ortamı olarak yeniden yapılandırılan ve yeni mekânsal hiyerarşiler ve kontrol dinamikleri getiren mekan
Mother/Android	2021	Otonom yapay zeka tabanlı sentetik	İstikrarsız, parçalanmış hayatta kalma ortamlarına dönüştüren mekan, güvenliklerini ve sürekliliklerini kaybeden kentsel alan
M3GAN	2022	Davranışsal sentetik (öğrenme sistemi)	Kontrolün kaybedilmesiyle istikrarsızlık ve tehdit alanı haline dönüşen mekan
The Creator	2023	Sosyal sentetik varlık	İnsanlar ve sentetikler için hibrit bir yaşam ortamı haline gelen mekan
Cassandra	2023	Davranışsal ve tahmine dayalı yapay zekâ tabanlı sentetik	Akıllı ve duyarlı bir sisteme dönüşen, karar verme ve uyum sağlama ortamı olarak işlev gören; iç mekan,
Predator: Vahşi Topraklar (Badlands)	2025	Sosyal ve davranışsal sentetik varlık	Evrene dönüşen mekan

Integrated synthetic (domestic coexistence), Holographic + biological synthetic, Advanced android, Android (human behavioral imitation) gibi çok sayıda farklı karakter betimlemelerine de yer verilebilir.

3.2 SENTETİK KARAKTERLER VE KURGUSAL MEKÂN İLİŞKİSİ

Kurgusal karakter ve mekân ilişkisi bağlamında çok yönlü etkileşim biçimleri söz konusudur. Fütürizimin genel bir zemin oluşturarak mekânsal ortak etkilerinden de söz etmek mümkündür.

3.2.1 MEKÂNIN YENİ ERGONOMİK TANIMI

Mekâna eklenen sentetik karakter mekânı ergonomik açıdan yeniden tanımlar. Mekân artık yalnız insan için değildir ve farklı türlerin varlığını kabul etmiştir. Örneğin Cassandra isimli dijital platform dizisinde iç mekânda sirkülasyon onun hareket edebileceği biçimde düzenlenmiştir. Ex Machina'da Ava'nın yaşam alanı standart bir konuttan mekân organizasyonu ve ergonomik ölçütler açısından farklılık gösterir. Ayrıca bu farklılık yalnız fiziksel tanımlama odaklı değildir güç dengesi çözümlenmesinin de bir sonucudur. Robotun insansı biyo özellikler taşıması durumunda da hareket kabiliyeti mekânın ergonomik kimliğini yeniden tanımlar. İç mekân insan+sentetik baz alınarak tasarlanır. Bu bağlamda ölçek, dolaşım ve ergonomi farklı parametrelerle ele alınmalıdır.

3.2.2 MALZEME

Materyaller özellikle yüzey malzemeleri insan+sentetik baz alınarak sentetiğin hareket kabiliyetini kısıtlamayacak biçimde hibrit bir anlayışla tasarlanır. Mekân buna uyum sağlarken fütürizmi kuvvetlendirecek bazı unsurlar da tanımlanabilir. Örneğin pürüzsüz yüzeyler steril ve fütüristik bir anlam da üstlenir. Bicentennial Man filminde robotlarla ilgili çalışmalar yapan ve bir robotla yaşayan bilim insanının ev-laboratuvar konseptinde pürüzsüz yüzeyler steril ve fütüristiğin örneğini gömek mümkün olduğu gibi fütüristik bir tarza sahip hastane iç mekânında da pürüzsüzlük aynı dijital gerçekliğe gönderme yapmaktadır.

3.2.3 AYDINLATMA

Aydınlatma tasarımında genellikle sentetik karakterin yapaylığını kuvvetlendirmek için doğal ışıktan kaçınılır ve yapay ışığa ağırlık verilir. LED, neon gibi daha gelecekçi kabul edilebilecek ışık kaynaklarından yararlanılırken düşük kontrastlı ya da hiper kontrastlı ortamlar yaratılarak mekânın duygusal çözümlenmesi yapay ışık üzerinden kurgulanmaya çalışılır. Örneğin Blade Runner 2049 adlı yapımda ışık doğrudan yapay bir kimlik ve ona beğli bir algı üretir.

3.2.4 MEKÂNIN ARAYÜZ İŞLEVİ

Sentetik karakterler mekânı pasif bir kabuk olmaktan çıkararak kullanıcı deneyiminde fiziksel ve dijitali bütünleştirir. Mekân izleyici için bir veri üretim aracı haline gelir. Artık mekân etkileşimli bir sisteme dönüşmüştür.

3.2.5 MEKÂNIN ALGI VE GERÇEKLIK KATMANLARININ ÇOĞALMASI

Algı ve gerçeklik katmanlarının çoğalması mekânın arayüz işlevini tanımlamaktadır. Mekân mantık çerçevesinde zamanla olan ilişkisini yitirir. Gerçek mekân kadar algılanan simüle edilmiş mekân da ön plana çıkar. Mekânın sadece simülasyona dönüştüğü örneklere de rastlamak mümkündür. Matrix filmi bunun en bilinen ve etkin örneklerindedir.

4.TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu çalışma kapsamında kurgusal mekân ile sentetik karakterler arasındaki ilişkinin, dijital gerçeklik bağlamında çok katmanlı ve karşılıklı bir etkileşim biçimi ürettiği ortaya konulmuştur. Elde edilen bulgular, sentetik karakterlerin, yalnızca bir görsel anlatı unsuru olarak değerlendirilemeyeceğini, mekânsal kurgunun oluşumunda aktif ve belirleyici bir etken olarak konumlandığını ortaya koymaktadır. Özellikle teknolojik gelişmelerle birlikte sentetik varlıkların mekanik temsillerden biyolojik, davranışsal ve nihayetinde algı temelli post-insan formlara evrilmesi, kurgusal mekânın da statik bir arka plan olmaktan çıkarak dinamik, etkileşimli ve çok katmanlı bir görsel anlatı yapısına dönüşmesine neden olmuştur. Bu dönüşüm sürecinde mekân; ergonomi, malzeme, aydınlatma ve arayüz işlevi gibi temel tasarım bileşenleri ve algılanmasını belirleyen faktörleri açısından yeniden tanımlanmakta, insan merkezli kurgudan uzaklaşarak hibrit bir kullanıcı yapısına uyum sağlayan bir sistem haline gelmektedir.

Dijital gerçeklik teknolojileri aracılığıyla mekânın fiziksel sınırlarının ortadan kalkması, sentetik karakterlerin mekânsal organizasyon üzerindeki etkisini daha görünür kılarken, aynı zamanda mekânın algısal ve deneyimsel boyutlarını da genişletmektedir. Bu bağlamda kurgusal mekân, yalnızca temsil edilen bir ortam değil, veri üreten, etkileşim kuran ve kullanıcı deneyimini yönlendiren bir arayüz niteliği kazanmaktadır. Sentetik karakterlerin varlığı, mekânın zamansal algısını farklılaştırarak mevcut mekânsal yapıya yeni bir zaman katmanı kazandırmaktadır. Sonuç olarak, kurgusal mekân ve sentetik karakterler arasındaki ilişkiyi incelemek, çağdaş iç mekân tasarımı açısından sadece akademik alanda kuramsal bir tartışma alanı olarak kalmayıp, aynı zamanda geleceğin mekân tasarımlarına dair önemli ipuçları barındırmaktadır. Bu doğrultuda, dijital gerçeklik ve sentetik varlıkların birlikte ele alındığı çalışmaların, multidisipliner yaklaşımlar üzerinden geliştirilmesi, mekânın dönüşen doğasını anlamak açısından kritik bir gereklilik olarak değerlendirilmelidir.

KAYNAKLAR

- Bar-Cohen, Y. (2011). *Biomimetics: Nature-based innovation*. CRC Press., 1–6.
- Benyus, J. M. (2002). *Biomimicry: Innovation inspired by nature*. HarperCollins., 2–5.
- Demirarslan, D., & Demirarslan, O. (2020). Digital technology and interior architecture. *Mimarlık ve Yaşam*, 5(2), 561-575.
- Freemont, P. S., & Kitney, R. I. (2012). *Synthetic biology: A primer* (Revised ed.). Imperial College Press., 20-23.
- Kalay, T. (2024). Ergonomi ve biyofilik tasarım ilkelerinin ilişkisinin kütüphane tasarımı üzerinden değerlendirilmesi. *8gen-ART*, 4(1), 73-88.
- Kavut, İ. E., & Alici, N. (2021). 1920–1945 Akımlar Dönemi Kapsamında İç Mimarlıkta Form. *Journal of Architectural Sciences and Applications*, 6(2), 621-637.
- Kavut, İ. E. (2019). Kurgusal mekânlarda akıllı teknolojilerin, bilim kurgu filmlerinin iç mekân incelenmesi. *Mimarlık ve Yaşam*, 5(1), 123-132.
- Siciliano, B., & Khatib, O. (Eds.). (2016). *Springer handbook of robotics* (2nd ed.). Springer., 1–10.
- Türkmen, A., & Kavut, İ. E. (2021). Steampunk Akımının Sinemada Mekân Temsiline Etkisinin “Ölümcül Makineler” Filmi Üzerinden İncelenmesi. *Tasarım mimarlık ve mühendislik dergisi*, 1(2), 71-87.